
PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO
AGOSTO
Nº5
DS MAGAZINE
Completo reportaje sobre las jornadas ADAM
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
"CÚBRETE DENTRO DE LAS SOMBRAS"
GOLDENEYE
MADAGASCAR
BOMBERMAN
Otro mes cargado de reviews y noticias.

DS MAGAZINE



Redacción:

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

Diseño:

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Rajiv Hotchandani (adictojuego)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

Corrección:

Ricardo Fernández de Arellano Juan (Locke)
Iván Fernandez Castro (Spiriel)

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. Por fin llegó el verano y con él una gran oportunidad para aprovechar nuestras portátiles, ya sea con alguna de las novedades de este mes como el estupendo Bomberman o con otro de los títulos de la cada vez mayor lista de imprescindibles.

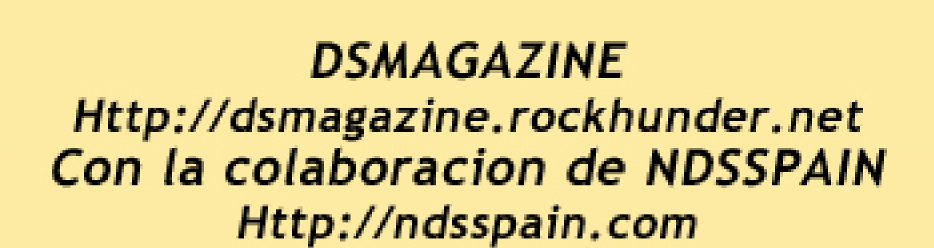
Son precisamente los juegos como Bomberman los que nos recuerdan lo divertido que puede ser juntarse con amigos y disfrutar de un buen multijugador, y ese fue nuestro objetivo durante las jornadas ADAM que se celebraron en Julio en Madrid: que todo el mundo se divirtiera jugando. El resultado fue un éxito. Las consolas que nos cedió Nintendo para el evento no pararon ni un momento y la gran cantidad de gente que se pasó por allí nos ayudó a crear un ambiente muy agradable. Desde aquí nos gustaría darles las gracias a todas las personas que lo hicieron posible, a la gente de ADAM y Nintendo y sobretodo a todos los que disfrutasteis de la tarde con nosotros, procuraremos repetirlo todas las veces que podamos.

También nos gustaría agradeceros la altísima participación en el sorteo del stylus. En vista de la buena acogida intentaremos hacer sorteos como el del mes pasado siempre que nos sea posible.

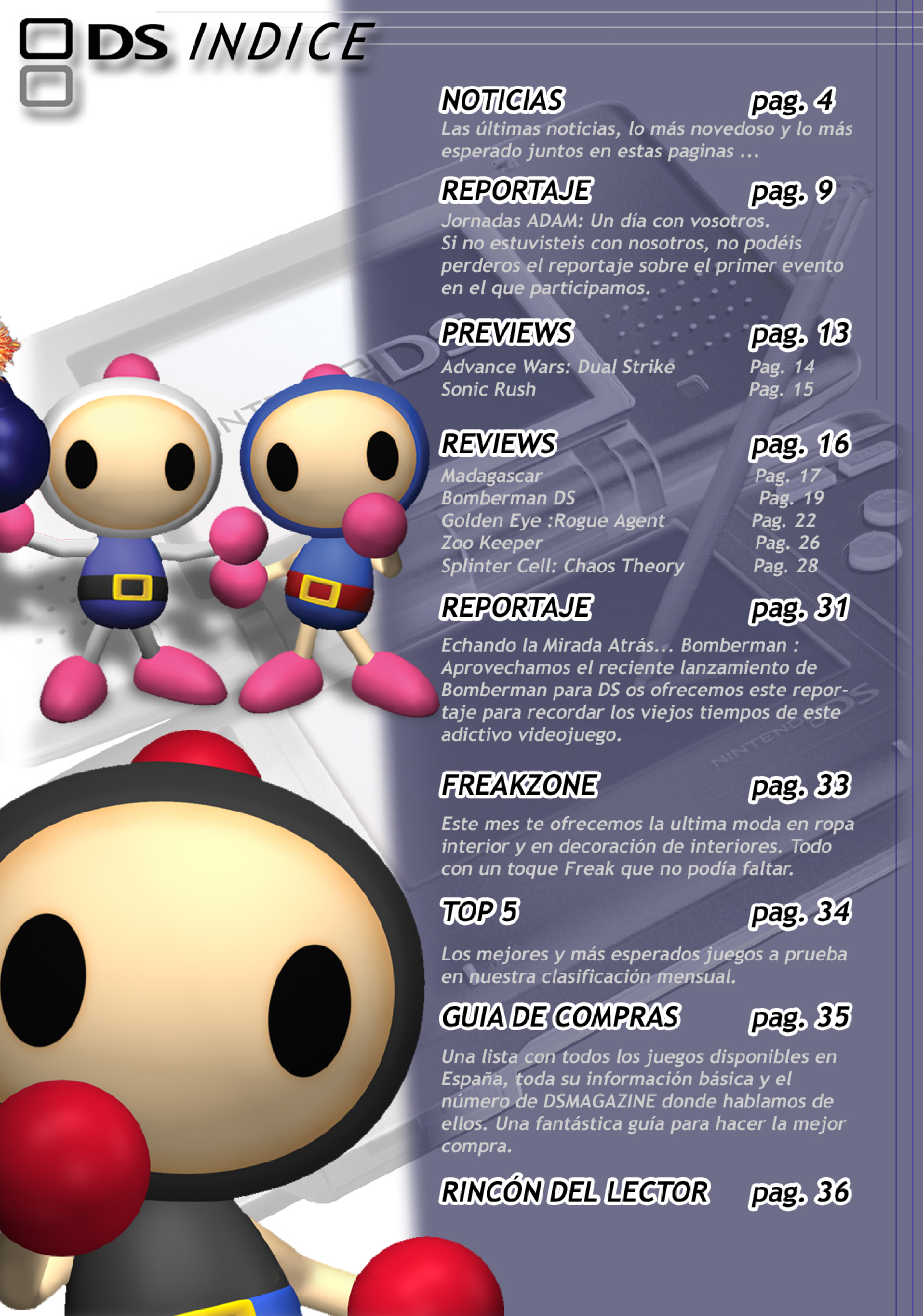
Por último y como siempre, gracias por el apoyo que nos seguís brindando a través de vuestros mensajes que nos animan a seguir creciendo poco a poco, y en definitiva, por seguir leyéndonos.

Esperamos que disfrutéis con nuestro quinto número.

La Redacción



DSMAGAZINE
Http://dsmagazine.rockhunder.net
Con la colaboracion de NDSSPAIN
Http://ndsspain.com



DS INDICE

NOTICIAS pag. 4

Las últimas noticias, lo más novedoso y lo más esperado juntos en estas paginas ...

REPORTAJE pag. 9

Jornadas ADAM: Un día con vosotros.
Si no estuvisteis con nosotros, no podéis perderos el reportaje sobre el primer evento en el que participamos.

PREVIEWS pag. 13

Advance Wars: Dual Strike Pag. 14
Sonic Rush Pag. 15

REVIEWS pag. 16

Madagascar Pag. 17
Bomberman DS Pag. 19
Golden Eye :Rogue Agent Pag. 22
Zoo Keeper Pag. 26
Splinter Cell: Chaos Theory Pag. 28

REPORTAJE pag. 31

Echando la Mirada Atrás... Bomberman :
Aprovechamos el reciente lanzamiento de Bomberman para DS os ofrecemos este reportaje para recordar los viejos tiempos de este adictivo videojuego.

FREAKZONE pag. 33

Este mes te ofrecemos la ultima moda en ropa interior y en decoración de interiores. Todo con un toque Freak que no podía faltar.

TOP 5 pag. 34

Los mejores y más esperados juegos a prueba en nuestra clasificación mensual.

GUIA DE COMPRAS pag. 35

Una lista con todos los juegos disponibles en España, toda su información básica y el número de DSMAGAZINE donde hablamos de ellos. Una fantástica guía para hacer la mejor compra.

RINCÓN DEL LECTOR pag. 36



Doraemon en DS

El popular dibujo animado Doraemon llegará a la DS. El próximo número de la revista japonesa Coro Coro Comics desvelará un nuevo juego de DS basado en la franquicia Doraemon. Más información a partir de agosto.



Tamagochi DS

Se han publicado los primeros scans de la versión DS del Tamagotchi. En esta entrega se nos presentan nuevos retos como el de mantener limpios y sanos los dientes de estos simpáticos personajillos.

Rare trabajando para NDS

Rare ha anunciado a través de su página web que están buscando programadores y diseñadores para trabajar en nuevos juegos para DS. ¿Veremos un Perfect Dark DS? Esperemos que sí.

Imágenes e información de Shrek Superslam

Shrek Superslam será un título de lucha en 3D basado en las localizaciones y personajes de las dos películas de Shrek. El mismo ogro, Asno, Fiona o el gato con botas aparecen en este divertido título con muchísimos power-ups, armas y entornos destructibles. Las funciones de la pantalla táctil no han sido descritas a fondo, pero parece que sólo servirá para hacer zoom y gestionar las pociones y armas. Seguiremos infor-



Burnout Legends

EA ha confirmado que el juego de carreras Burnout Legends llegará a la Nintendo DS el 10 de noviembre de este año en Europa.

Nuevas imágenes de Tak: The great Juju Challenge

Han salido nuevas imágenes de "Tak: The great juju challenge" en su versión DS, con unos gráficos 3D bastante conseguidos. Juzgad por vosotros mismos.







Más imágenes de Naruto RPG 2

Naruto RPG 2: Chidori vs Rasengan ha salido en Japón el día 14 de julio. La historia del juego se centra en el duelo entre Naruto y Sasuke. Durante los combates podremos usar la pantalla táctil, además de en otras ocasiones durante el juego.









El principe se estrena

Ubisoft ya ha mostrado imágenes de uno de sus próximos títulos para DS. Battles of Prince of Persia usará un sistema de estrategia con cartas dejando atrás el estilo plataformas-acción de otras entregas. Un título que quizá no guste a los que esperaban el estilo clásico del principe pero que seguro atraerá a los amantes de la estrategia.



DS NOTICIAS
¡Lo Último para tu DS!

Últimos datos sobre Mario Kart DS

Hideki Konno, el productor de Mario Kart, ha desvelado recientemente nueva e interesante información sobre Mario Kart DS. Uno de estos nuevos datos es la cantidad de circuitos de que dispondremos, llegando a los 30, de los cuales, casi la mitad serán totalmente nuevos y los demas serán versiones de los anteriores juegos de la serie.

Sobre el multijugador ha comentado que podrán jugar hasta 4 jugadores mediante juego online y 8 mediante red wifi.

Las capacidades de la pantalla táctil se utilizarán, entre otras cosas, para diseñar pegatinas para decorar los vehículos.

Respecto al uso del microfono, están pensando en usarlo para soltar algunos de los objetos que recojamos.





Más datos sobre Tony Hawk DS

El skateboarding se acerca a nuestra consola con Tony Hawk. Dispondrá de unos graficos toon shaded de una fantástica calidad. Usara la táctil para diversas funciones como configurar el ávatar del jugador o pintar la superficie de la tabla.

DS OPINION

Segundas partes ... ¿Nunca fueron buenas?

Hace ya 20 años del boom de las consolas domésticas. Gracias a compañías como Sega o Nintendo, la idea de tener una maquina de videojuegos en tu propio salón pasó de ser un sueño a una realidad. Muchos jóvenes programadores se lanzaron a la aventura y crearon juegos que hoy en día son considerados clásicos. Por aquel entonces lo de menos eran los gráficos, lo que realmente importaba era la diversión y lo único que hacía falta era una idea. De conceptos en principio simples nacieron juegos cada vez más complejos y con las posibilidades que iba brindando la nueva tecnología los programadores fueron capaces de plasmar sus ideas con cada vez mayor fidelidad. Con consolas como la Super Nintendo parecía que no había límites: Mundos inmensos poblados por infinidad de criaturas fantásticas en un cartucho de plástico...

Hoy en día la industria del videojuego ha crecido hasta límites insospechados, llegando a facturar más que algunos gigantes del entretenimiento como el cine. A las puertas de una nueva generación con una potencia que aquellos programadores de hace 20 años no podían ni imaginar, las posibilidades son casi infinitas. Los gráficos de las nuevas máquinas son casi foto realistas, la diversión es lo de menos y lo único que hace falta es una buena campaña de publicidad para conseguir ventas. Las grandes ideas que durante un tiempo fueron la base del creciente imperio del videojuego ahora palidecen en pos de avances tecnológicos sin sentido. Aunque se trata de una generalización y las más que notables excepciones son las que hacen que los jugones de toda la vida mantengamos la fe en las consolas actuales... ¿Cómo es posible que ya no se hagan juegos como los de antes con las infinitas posibilidades de las máquinas actuales? ¿Acaso ha sucumbido la industria del videojuego al poder del dólar? ¿Se ha convertido una vez más lo que antes fuera arte en herramienta del consumismo?

El mal de los videojuegos actuales no es otro que la falta de originalidad. La creatividad que antes parecía sobrarles a algunos talentos de la programación es un bien cada vez más escaso entre las compañías desarrolladoras de juegos actuales. No hay más que echar un vistazo a un catálogo para darnos cuenta de que la mayor parte los lanzamientos para cualquier máquina no son más que continuaciones o refritos de juegos previos. Cuesta pensar en un juego de éxito que no tenga alguna secuela en el mercado o en preparación. Es la fórmula del dinero fácil: si algo funciona, exprímelo al máximo. No nos engañemos, a todos nos alegra la noticia de que la segunda parte de nuestro juego favorito está en desarrollo pero lamentablemente, la mayoría de las veces la calidad de esta no se aproxima a la del original, no innova y acaba por decepcionarnos. "¿Porqué iba a esforzarme con una secuela? Los que disfrutaron con la primera parte acabarán por comprarla."

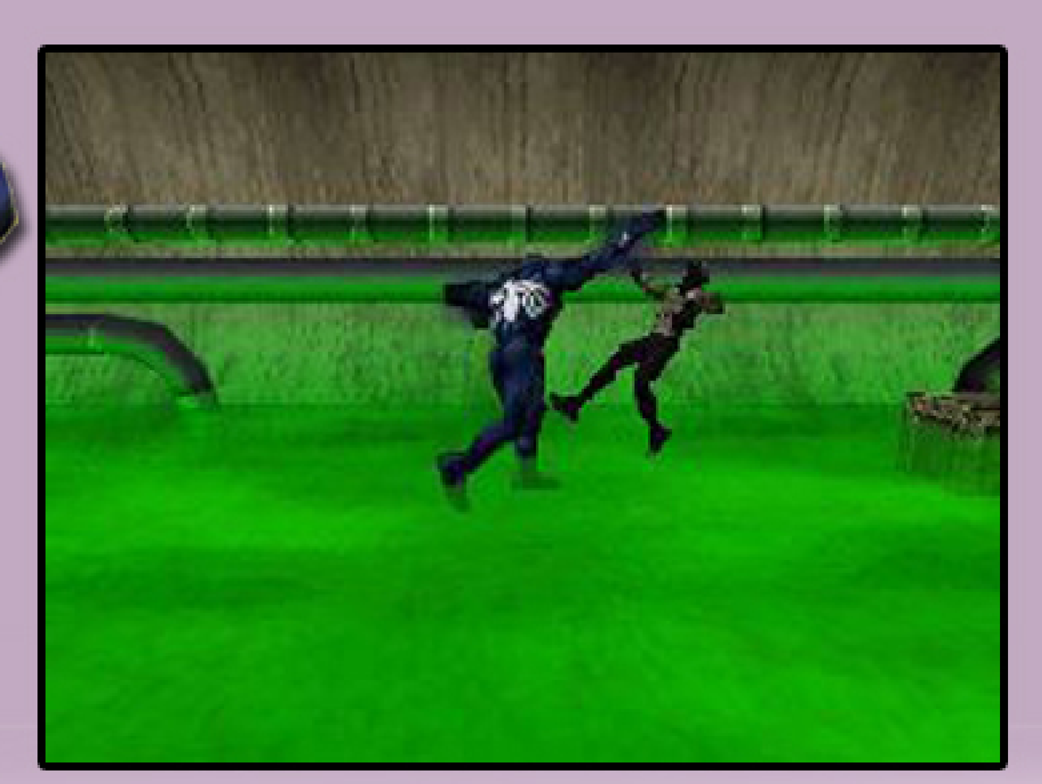
Afortunadamente, algunas compañías son conscientes de este error y hacen por innovar en sus títulos. Gracias a ellas, de vez en cuando aparece uno de esos juegos con los que sientes algo especial al jugar. Al poco tiempo aparecerá su secuela y quién sabe, quizás esta vez sea la buena.

Peder

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

EA está trabajando en una versión de este juego de lucha para todas las consolas, incluida Nintendo DS.
El juego será completamente en 3D y enfrentará a los famosos superhéroes de la Marvel con personajes creados específicamente para el juego. En total 18 personajes y varios modos de juegos, como los típicos Story Mode, Time Attack y Multiplayer para 2 jugadores.









¿De dónde vienen los niños?

Esa será la traducción del titulo de la ya confirmada nueva entrega de Project Rub que esta preparando Sega cuyo titulo original es Akachan wa doko kara kuru no?
Sega aun no ha dado ninguna información mas sobre el juego pero el titulo, ya de por sí es algo sugerente.

Bub y Bob llegan a DS

Se ha publicado la primera captura de un juego en preparación de Taito Corporation, se trata de Bubble Bobble Revolution DS, una nueva versión del clásico que aprovecha la doble pantalla de la DS para mostrar todo el escenario y que tendrá un estilo de juego muy fiel al original. Se estima su llegada a Europa durante el próximo Octubre.





NK 楽 PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
...Y OBTÉN PRIVILEGIOS EXCLUSIVOS ...
Dreamcast
42€
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Amstrad CPC
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
Megadrive/Genesis
Cambia de color
159€
NINTENDO DS
NDS COLORES
En breves semanas dispondremos de unidades de Nintendo DS Negras, Blancas y Turquesas, o lo que es lo mismo: Graphite Black, Pure White y Turquoise Blue.
¡ No te las pierdas! ¡ 159 Euros con cargador Europeo incluido !
Proximamente ...
SILENT HILL 4 / PLAYSTATION 2
¿ Te atreves a entrar en el apartamento ?
Silent Hill 4 contiene visiones escalofriantes e imagenes estremecedoras que ponen a prueba los limites de tu cordura.
SILENT HILL 4 THE ROOM
DESDE
35€
KONAMI
DOOM
DESTACADOS

Nuevos amigos, torneos, proyecciones, regalos, demos del E3, premios... Un día muy completo para la sección de Nintendo DS de las jornadas ADAM, de la cual estaba encargada DSMagazine. Fue el pasado 9 de Julio, cuando la Asociación de Defensa del Anime y Manga nos brindó la oportunidad de organizar el evento, el cual se llevó a cabo con mucho éxito; desde Campeones DS, hasta artistas del Pictochat visitaron el evento.

Aunque estaba previsto que la jornada empezase a las 4 de la tarde, hubo muchos curiosos que se acercaron antes de lo previsto, con la intención de ver "que era eso de Nintendo DS", tras probar toda clase de juegos que había disponibles al público en los stands, muchos se empezaban a interesar en el tema, y decidían inscribirse en los torneos organizados.

Llegó la hora, y, para ir abriendo apetito, comenzaron las proyecciones sobre Nintendo DS. Allí se pudieron ver vídeos y adelantos sobre próximos lanzamientos, o títulos en desarrollo para la portátil de Nintendo, de los cuales algunos levantaron gran expectación, tales como Kirby, o Nintendogs. Al finalizar las proyecciones, mucha gente bajó interesada en la consola.



Hubo gente que incluso nos dedicó algunos dibujos.



A los asistentes os sonarán estas caras, son el Staff de DSmagazine que estuvo organizando el evento.



Un total de 8 demos del E3 estaban en constante disposición por si querías descargarlas en tu DS.



La afluencia de gente fue constante durante toda la tarde. Los Stands estuvieron llenos todo el tiempo.





Alfonso Chico, Daniel Silva y Alberto Chorro quedaron en primer puesto.

Mientras algunos probaban los juegos que se ofrecían en los stands, otros se decidían a bajar las demos de juegos presentados en el E3 que estuvieron disponibles para descargar gratuitamente a lo largo de toda la tarde. Al mismo tiempo, empezaban a verse grupos de gente jugando partidas multiplayer; a algunos hasta les servía como calenta miento para los torneos.

Tras la espera a los participantes más despistados, que llegaban momentos antes de que diesen comienzo los torneos, se empezaba a preparar la estructura de las rondas... Y así fue, dieron comienzo las primeras eliminatorias del Super Mario 64 DS; los participantes deberían demostrar su agilidad recogiendo estrellas frente a los demás jugadores, mientras los curiosos seguían con interés la partida tras ellos.



Mario Jiménez, Javier Doria y José Ibáñez quedaron los segundos. Uno se perdió la foto.

Ánimos a sus amigos, cambios repentinos en el último momento, y partida tras partida, surgieron los primeros finalistas. Fue entonces cuando llegó el turno del siguiente juego: Ridge Racer DS.

Mientras los más novatos caían pronto, jugadores con mucho nivel empezaban a clasificarse, aunque a alguno también le ayudó la suerte del principiante . Tras varias carreras muy disputadas, se decidieron los jugadores que deberían jugar la final de este torneo, y acto seguido, se dio paso al siguiente; Bomberman DS.



Alberto Romero y Manuel Maestre (repitiendo podio en dos torneos) quedaron terceros.

Tras el aparentemente sencillo mecanismo de un juego como éste, se escondían tácticas muy diferentes que algunos jugadores llevaban a cabo. Mientras unos iban decididos a atacar, otros esperaban escondidos a que los demás fuesen eliminados... Entre risas, y muy buen rollo, los mejores de cada ronda se fueron clasificando, y dieron paso a los 4 mejores en este juego, los que se jugarían los premios.

Llegaban las finales; tras golpes de suerte, y algún que otro despiste, se fueron proclamando los ganadores de cada juego, fue asi como Alfonso Chico, Daniel Silva, y Alberto Chorro se llevaron el primer premio en Super Mario 64 DS, Ridge Racer, y Bomberman respectivamente. Algunos, hasta repitieron podio, y otros, se quedaron muy cerquita, pero lo que no se puede negar, es que todos pasamos un muy buen rato a lo largo de la tarde.

Tras las últimas felicitaciones a los ganadores, llegó la entrega de premios, los cuales fueron facilitados por la Asociación de Defensa de Anime y Manga... Y desgraciadamente, después de las últimas partidas multijugador, comenzaba a caer la noche, y era hora de acabar el evento. Poco a poco, la gente iba abandonando la sala, comentando la jornada, entre risas y conversaciones.



No faltaron las ya típicas partidas al Daigasso Band Brothers de todas las quedadas.



Hubo un ambiente general muy agradable, y competitivo. Todos querían batirse en multiplayer.



Tuvimos una azafata que ayudó repartiendo el merchandising que teniamos para vosotros.



Todo esto, no hubiese sido posible sin vosotros, y por eso, desde aquí queremos dar un profundo agradecimiento, a toda esa gente que aporta su granito de arena, leyéndonos un número tras otro, porque gracias a vosotros podemos seguir adelante, y en especial a gente como Dalixian, Hell, David García, a Nintendo España, y a la Asociación de Defensa del Anime y Manga, por hacérnoslo todo un poco más fácil.

Simplemente, esperamos veros las caras en próximos eventos. Gracias.

wOw_



ESTADISTICAS

Lista de Demos que estuvieron disponibles a lo largo de toda la tarde por descarga WiFi:

-Electroplankton
-Advance Wars DS
-Goemon DS
-Meteos
-Submarine Tech
-Table Hockey Tech
-Trauma Center
-Zelda Twilight Princess Preview Trailer

Los multijugadores más usados:

-Bomberman DS
-Ridge Racer DS
-Daigassou Band Bros.

Número máximo de consolas Nintendo DS encendidas a la vez:

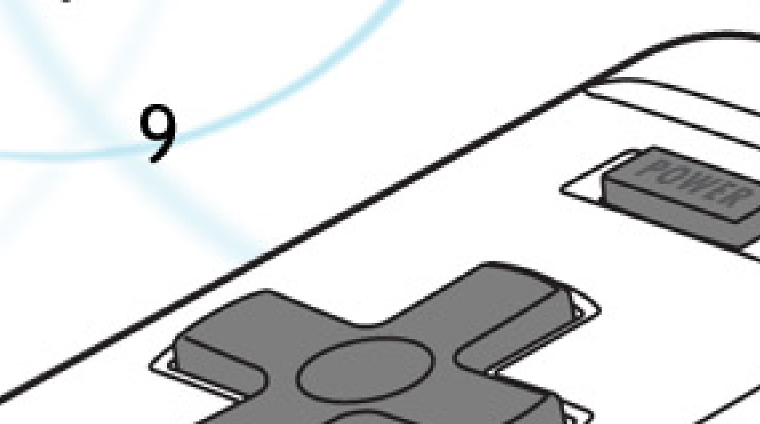
34

Total de personas que pasaron por allí a lo largo del día:

200 aprox.

Número de premios repartidos:

9



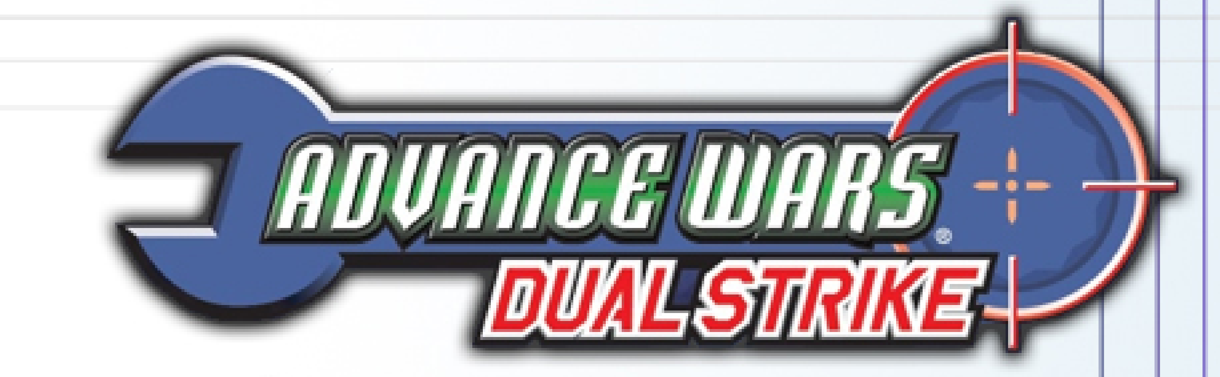
DS INDICE DE PREVIEWS



Alinea tus tropas para conseguir la victoria en esta nueva edición de Advance Wars para tu portátil de doble pantalla.

Vuelve el erizo más importante de la historia de las consolas. ¿Podrás controlar su velocidad?





Título: Advance Wars : Dual Strike
Género: Estrategia
Desarrolladora: Intelligent Sys.
Distribuidor: Nintendo
Número de jugadores: 1-8
Fecha de salida:
E.U.: Septiembre 2005
U.S.A.: Agosto 2005
Japón: Disponible





Está atardeciendo y unas negras nubes se ciernen sobre el campo de batalla. Las tropas se encuentran desmoralizadas por las pérdidas sufridas recientemente en una emboscada enemiga, así que el próximo movimiento deberá ser el decisivo. Tras largas horas estudiando el terreno parece que por fin has encontrado la estrategia perfecta para vencer a todo un ejército con un puñado de soldados y unas viejas piezas de artillería. Tras la colina el sonido de los tanques se aproxima. Es la hora de la batalla. Es la hora de... Advance Wars DS.

Intelligent Systems lo ha vuelto a conseguir: seremos generales una vez más, pero esta vez a los mandos de nuestras Nintendo DS. Toda la emoción de la estrategia por turnos que pudimos disfrutar en GameBoy Advance ahora cuenta con las características únicas que sólo la consola más innovadora puede ofrecer. Controlar a nuestras tropas con la ayuda del stylus será mucho mas ágil y dinámico, y comprobar toda la información sobre nuestras unidades en la pantalla superior sin tener que acceder al menú no tiene precio.



El resto de novedades serán mejores tropas, nuevas habilidades para nuestros generales y por supuesto una enorme cantidad de terriblemente complicadas misiones que completar.

Está claro que una guerra no tiene nada de divertido, pero en Nintendo han sabido eliminar todo lo terrible del asunto y crear una joya de juego imprescindible en toda colección que se precie.

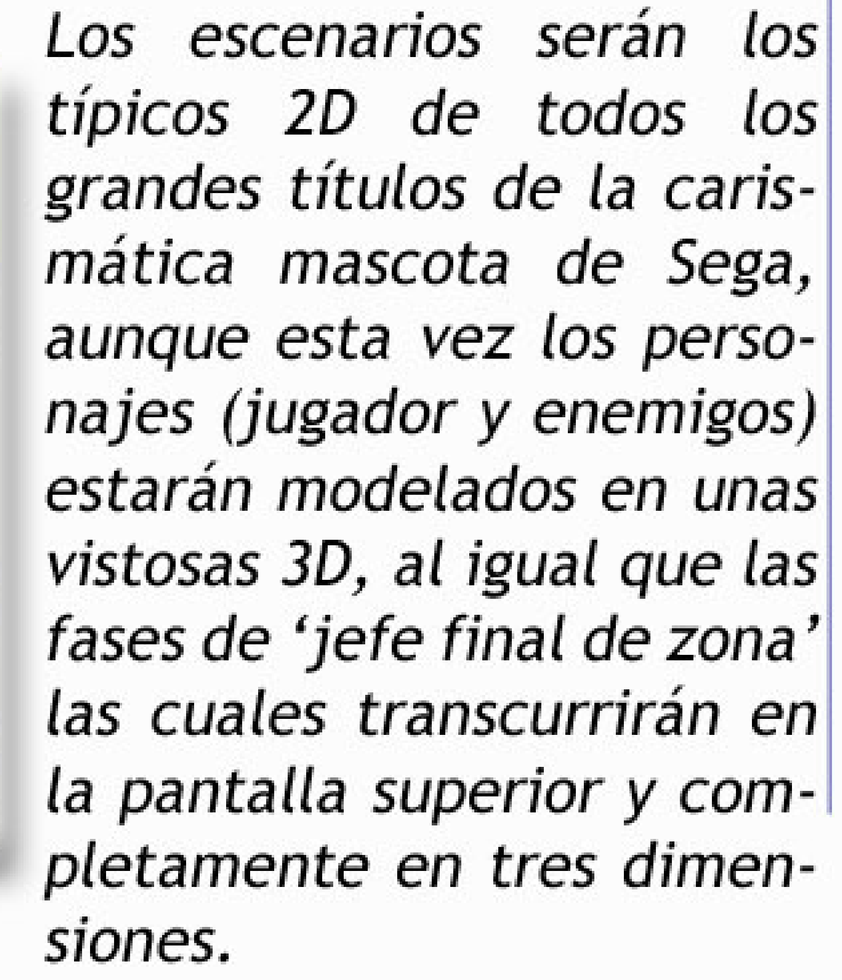
Locke





Título: Sonic Rush
Género: Aventura
Desarrolladora: Sonic-Team
Distribuidor: Sega
Número de jugadores: 1
Fecha de salida:
E.U.: Otoño 2005
U.S.A.: Otoño 2005
Japón: Otoño 2005





En la pasada feria del E3 fueron presentados multitud de títulos para nuestra consola portátil. De los juegos aparecidos, éste que nos ocupa fue uno de los que más expectaciones levantó.

Sonic, después de tres geniales títulos en GameBoy Advance, vuelve a una portátil de Nintendo (quién nos lo iba a decir unos cuantos años atrás ¿eh?).



Esta vez tampoco estará sólo, aunque no veremos a ninguno de sus compañeros anteriores (Tails, Knuckles o Amy Rose)... ahora tendremos disponible a la gata Blaze en esta trepidante y rapidísima aventura que utilizará ambas pantallas para mostrar el escenario en todo su esplendor y los personajes aparecerán en una u otra según el nivel de altura en el que estén.



Los escenarios serán los típicos 2D de todos los grandes títulos de la carismática mascota de Sega, aunque esta vez los personajes (jugador y enemigos) estarán modelados en unas vistosas 3D, al igual que las fases de 'jefe final de zona' las cuales transcurrirán en la pantalla superior y completamente en tres dimensiones.

Acerca del resto de características únicas de la DS, poco se sabe. Sega sí ha comentado que habrá minijuegos de control táctil (un recurso bastante utilizado últimamente), aunque poco más se puede decir acerca del wi-fi, micrófono, etc.

Así pues todo parece indicar que este juego aunará lo mejor de los 'sonics' clásicos y nuevas características que harán de él un gran título.

Chava







Así puntuamos en DS MAGAZINE

Al final de cada Review, podréis encontrar una tabla similar a la que aparece un poco debajo. En esta tabla te intentaremos resumir los datos más importantes respecto al juego del cual hemos hecho la 'review':

Portada del Juego (generalmente version europea)

Características del juego: *Quién lo desarrola, quién lo distribuye, fechas de lanzamiento, precio recomendado...*

Calificación por apartados: *Valoramos principalmente los gráficos, el sonido, la jugabilidad y la duración del título, por separado...*



Star Wars EPISODE III: Revenge Of The Sith

Tipo de juego: Acción
Desarrolladora: Ubisoft Montreal
Distribuidora: Ubisoft
Lanzamientos:
Jap: No disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	7
AUDIO:	7
JUGABILIDAD:	8
DURACION:	8

MULTIJUGADOR:
Máximo jugadores: 4
Multicartucho: Si
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...
- Fiel a la saga
- Las pantallas de naves son geniales
- Dificil de completar al 100%

Lo menos destacado ...
- Monotonía en los fondos de los escenarios 2D
- Para multijugador hacen falta varios juegos
- Algo corto si no quieres completarlo al 100%



Multijugador: *Aquí podréis consultar si el juego tiene multijugador y de qué tipo, multicartucho (una tarjeta de juego en cada DS) o Cartucho Único (utilizando el servicio de 'Descarga DS')*

Una pequeña muestra de las mejores características del juego

Muestra de las peores características, a nuestro juicio

Nota Final: *La calificación que los redactores creemos que se merece el juego globalmente. **NO ES** la media aritmética de las puntuaciones anteriores.*

Así puntuamos la 'Nota Final':

0-3 Lo peor
Ni lo toques. Si ves que alguien lo quiere comprar, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontrarás algo así. Y si podemos, ni lo publicamos.

3-5 Malo
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones, pero no las sabe transmitir. Puede que te guste durante los primeros 5 minutos, pero en general no merecerá la pena dedicarle mucho tiempo.

5-7 Aceptable
Buenas ideas, graficos aceptables, y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto. No es que tenga problemas graves en ningún apartado en concreto, pero puede que no te termine de gustar. La última decisión la tienes tú.

7-8 Bueno
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple muy bien su cometido, no es que sea un juego excelente, pero seguro que te gustará.

8-9 Muy bueno
Pocos juegos alcanzarán esta nota, y si lo hacen es por algo. Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Un gran título al que le falta muy poco para llegar a la cima.

9-10 Obra maestra
Muy pocos juegos podrán alcanzar esta categoría, y si lo hacen es por méritos propios. Rozará la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del género.





Últimamente están "de moda" las películas de animación 3D, están naciendo nuevas productoras como Pixar y las más antiguas se están adaptando a las nuevas tecnologías como Disney.

Uno de los últimos largometrajes es Madagascar, la nueva creación del estudio que dio vida a Shrek.

Habitualmente este tipo de películas vienen con una serie de videojuegos Multi-Plataforma que normalmente no tienen mucho que destacar. Madagascar es un claro ejemplo de esto.

La versión de Nintendo DS recrea a la perfección el argumento de la película poniéndonos en la piel de los protagonistas (una cebra, un hipopótamo, un león y una jirafa) que se han escapado del Zoo y han ido a parar a una isla no humanizada: Madagascar.

Cada personaje tiene una habilidad especial aparte de las básicas (saltar y atacar) y constantemente tendremos que estar cambiando de animal para usar una habilidad u otra.



Los escenarios son los típicos plataformeros, sin muchas complicaciones y pocos enemigos, simplemente hay que utilizar las habilidades para ir avanzando. En cada escenario habrá unos medallones que debemos ir recogiendo para que nos den minijuegos extra.

Los minijuegos no son demasiado buenos ni aportan demasiado a la historia del juego, aunque siempre viene bien algún añadido.

PERSONAJES



ALEX

Los rugidos de este "temible" león te ayudarán a asustar a las criaturas que te encuentres por el camino



MARTY

Con la cebra Marty y su velocidad podrás dejar atrás a todo aquél que te moleste



GLORIA

Esta hipopótamo y su gracilidad constituyen el lado femenino del juego



MELMAN

La asustadiza jirafa y su talento para esconderse te serán de gran ayuda a lo largo del juego

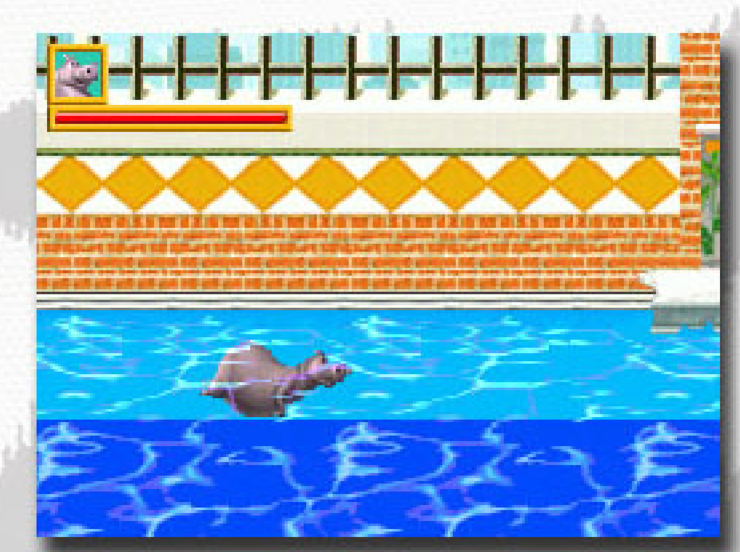




Además del modo de un jugador, disponemos de un modo cooperativo WiFi con un solo cartucho, aunque es bastante aburrido, tenemos que defender a los lemures para que rescaten a sus compañeros.
El juego es un calco de la versión de GBA, exceptuando un par de minijuegos con la táctil y el modo cooperativo.

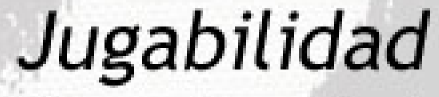
Gráficos

Estilo visual de GBA, nada de animaciones 3D ni nada por el estilo. Los escenarios son bastante monótonos y se repiten demasiado aunque el juego recrea bastante bien los lugares vistos en la película.



Sonido

La música está bastante bien, la melodía de fondo no está mal y los sonidos de los animales son reales. Además el juego cuenta con algunos diálogos hablados en español.



Jugabilidad

Exceptuando los minijuegos, Madagascar DS no usa ni una sola de las habilidades de la Nintendo DS. Si hubiesen implementado las capacidades de la DS o al menos haber incluido más minijuegos hubiera sido un punto muy a favor.



Duración

El juego es cortito, se hace un poco pesado acabarlo porque hay bastantes fases y cada una de ellas tiene varias sub-fases a su vez, pero en general el desarrollo es bastante lineal y muy sencillo.

YaW

MADAGASCAR

Tipo de juego: Plataformas
Desarrolladora: Vicarious Visions
Distribuidora: Activision
Lanzamientos:
Jap: No disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 49.95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	5
AUDIO:	5
JUGABILIDAD:	3
DURACION:	5

MULTIJUGADOR:

Máximo jugadores: 2
Multicartucho: No
Cartucho único: Si
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...

- Recrea la historia de la película a la perfección
- Bastante difícil si lo quieres completar al 100%

Lo menos destacado ...

- No usa las características de la DS
- Multiplayer aburrido
- Adaptación de la versión de GBA





Los más veteranos seguro recordarán con cariño a un carismático personaje que se abrió un hueco a base de bombas en la escena consolera en los tiempos de los 8 bit. Se trata de Bomberman, una idea tan simple como efectiva. Y es que después de años de lanzamientos de Bomberman para distintas plataformas manteniendo la misma idea simple del original (salvo algunos cambios de género en contadas ocasiones), este juego se ha convertido en uno de los baluartes de la industria y en una de las más divertidas experiencias multijugador para cualquier consola. Bomberman DS llega a nuestras consolas precisamente con esas 2 premisas: mantenerse fiel a la idea original y ofrecer un excelente multijugador aprovechando las características de nuestra portátil. El resultado es tan positivo como cabría esperar.

Los 10 cristales bomba han sufrido unas misteriosas mutaciones y es el deber de Bomberman ir recorriendo otras tantas áreas deshaciéndose de diversos enemigos hasta acabar con cada uno de los jefes finales. La prácticamente inexistente historia se trata de una mera excusa para atravesar los 100 niveles que componen el modo de 1 jugador.



La mecánica no ha variado un ápice respecto a la de los Bomberman más clásicos: tendremos que acabar con todos los enemigos de cada nivel para poder acceder al siguiente ayudados únicamente de nuestras bombas, aunque teniendo mucho cuidado también con ellas, ya que son tan peligrosas para Bomberman como para sus enemigos. El tener que meditar hacia donde se propagará la onda expansiva de cada una de las bombas que coloquemos dota al juego de un carácter estratégico ya característico de la saga, uno de los grandes motivos de su éxito. Además no solo tendremos que poner bombas, también tendremos que ir recogiendo objetos para hacernos más fuertes y poder superar los diversos peligros con más garantías de éxito.

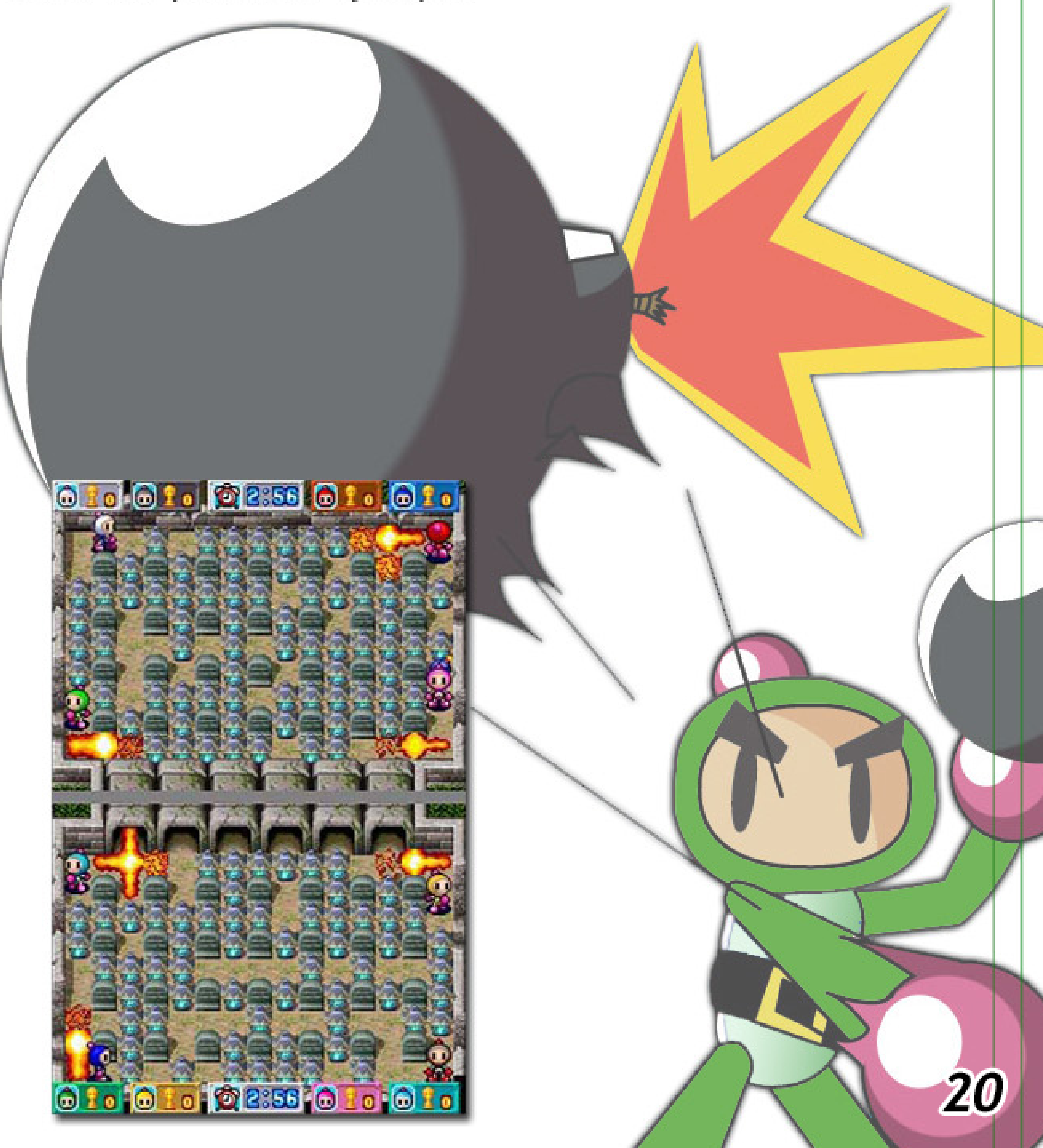


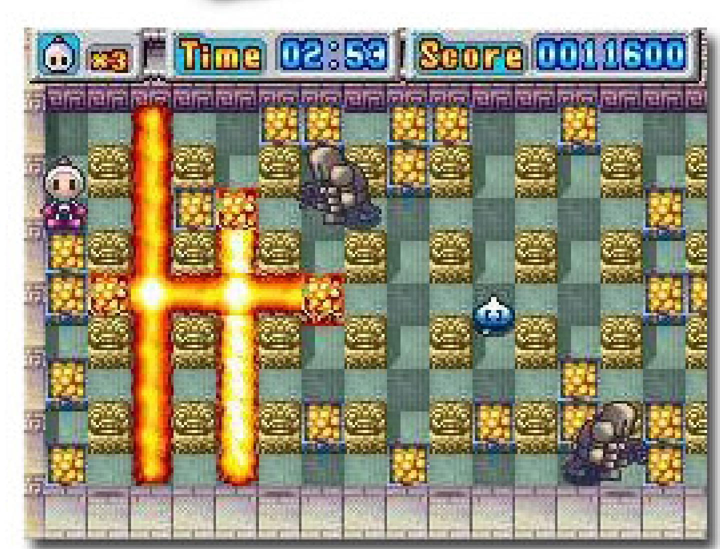


Una de las principales novedades del modo de 1 jugador de esta versión es que al coger un objeto no nos beneficiamos inmediatamente de sus efectos, sino que pasara a nuestra reserva en un sencillo menú situado en la pantalla táctil. De esta forma, tendremos que ir distribuyendo los items que nos vayamos encontrando a lo largo del juego, ya que una vez muerto, se perderán todos los objetos que hubieses utilizado. En el repertorio, además de los objetos clásicos como las bombas extra, los aumentos de potencia y velocidad, la patada o las bombas de control remoto, nos encontraremos con algunas nuevas sorpresas como un escudo para protegernos de las explosiones y unas "bombas calavera" que explosionan de forma distinta a las tradicionales.

Pero sin ninguna duda, el plato fuerte de este juego es el multijugador. La gente de Hudson ha tenido este detalle muy claro mientras desarrollaba el juego y han intentado explotar las posibilidades de la DS para conseguir una experiencia multijugador a la altura de las circunstancias, así que hasta 8 amigos con un solo cartucho pueden entrar en el modo batalla con todos los niveles disponibles.

La enorme variedad de niveles del modo batalla no sólo influye en diferentes ambientaciones para los escenarios, sino que incluye diferentes objetivos además del clásico de ser el último hombre vivo sobre el escenario. Entre las nuevas posibilidades multijugador se encuentra una carrera por ser el primero en llegar a la parte superior de la pantalla, un juego en el que debemos pintar el suelo de nuestro color a base de explosiones o los divertidísimos escenarios de micrófono. Por poner un ejemplo en un escenario todos los jugadores cuentan con bombas de control remoto y para explosionarlas hay que hacer uso del micrófono. Muy pronto la partida se convierte en una auténtica batalla campal dando gritos para explotar las bombas y tratando de contener la risa para no accionar el control de voz en el momento equivocado. Nos encontramos ante uno de los mejores multijugadores para nuestra portátil, y por mucho tiempo.





Gráficos

Gráficos correctos en 2D al más puro estilo de los Bomberman clásicos. No llaman la atención pero seguro que agradarán a más de un nostálgico.

Sonido

Melodías algo repetitivas aunque no llegan a ser molestas. Los efectos sonoros en la línea de otros Bomberman amenizarán las muchas horas de multiplayer.

Jugabilidad

Excelente. Un clásico de los videojuegos actualizado con las innovaciones de la DS.

Conclusión

Nos encontramos ante un juego que aunque no llama la atención técnicamente, atesora horas y horas de diversión centradas especialmente en su genial multijugador. Si te juntas con gente para jugar a la DS regularmente no puedes dejarlo escapar. Sin duda un título a la altura de la saga.

Peder







BOMBERMAN DS

Tipo de juego: Acción
Desarrolladora: Hudson Soft
Distribuidora: Ubisoft
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	5
AUDIO:	6
JUGABILIDAD:	9
DURACION:	9



MULTIJUGADOR:

Máximo jugadores: 8
Multicartucho: No
Cartucho único: Si
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...

- Su genial multijugador.
- El sistema de racionar items.
- El uso del micrófono.

Lo menos destacado ...

- El modo de 1 jugador es repetitivo.
- Apartado técnico no muy cuidado.
- El juego pierde mucho si no se va a utilizar el multijugador.



La increible demo de ***Metroid Prime: Hunters*** que acompañaba a las primeras unidades de Nintendo DS vendidas en Estados Unidos y Europa ha dejado constancia de que esta portátil es el soporte ideal para juegos de acción en primera persona, tanto por su potencia al mover sin problemas trabajados entornos en perfectas 3D como por su manera de convertir la pantalla táctil en un improvisado ratón que nos permite apuntar de manera precisa e intuitiva. Todo esto ha hecho que millones de personas esperen como agua de Mayo un producto completo con estas características, y dado que no hay nada anunciado hasta la salida del mencionado Metroid, prevista para estas navidades, la primera compañía en poner su juego en el mercado sería la que se llevase el gato al agua.

Electronics Arts ha sido esa primera compañía en aprovecharse de la coyuntura, y no sólo eso, sino que además ha resucitado un nombre idolatrado por todos los seguidores de Nintendo. Estamos hablando de Goldeneye.

Ahora viene la pregunta clave: ¿Es este Goldeneye: Agente Corrupto el juego de acción en primera persona que todos estamos esperando? ¿Se encuentra a la altura de su magistral homónimo para Nintendo 64? La respuesta en ambos casos es un rotundo no. Sigue leyendo si quieres saber el por que.

Goldeneye: Rogue Agent solamente coincide en el nombre con la pelicula en la que se basaba el juego de Rare. En esta ocasión encarnaremos a un ex-agente del MI6 (despedido debido a su manera nada ortodoxa de cumplir con las misiones) el cual es contratado por Auric Goldfinger como uno de sus secuaces personales. Como os habreis dado cuenta, Bond, James Bond no aparece por ninguna parte en este embrollo, y la única relación de toda esta historia con el universo creado por Ian Fleming es un popurrí de enemigos





del agente secreto (que jamás llegaron a ser cohetaneos) luchando entre si sin ningun motivo sólido aparente. Además, a toda esta descabellada historia tenemos que añadir que el protagonista perdió uno de sus ojos en una misión, y que en su lugar se le implantó un ojo de oro que le otorga ciertos "superpoderes". En fin, alguna excusa tenían que darnos para utilizar un nombre que es capaz de vender millones de juegos por si mismo.





El desarrollo del juego es sencillo. Nada más empezar cada una de las 6 misiones se nos plantearán unos objetivos que tendremos que cumplir para poder acceder a la siguiente. El principal problema reside en que esos objetivos se van cumpliendo solos a medida que recorremos un escenario lineal. En contadas ocasiones tendremos que disparar a algún objeto o acabar con un enemigo en concreto, el resto de veces veremos un mensaje de objetivo cumplido al atravesar determinadas salas en nuestro deambular por una sucesión de estancias demasiado parecidas entre si.

Para ayudarnos en nuestra misión tendremos una decena de armas, los superpoderes de nuestro "ojo dorado", un medidor de vida que se recarga constantemente cuando no sufrimos daños y la inteligencia de nuestros enemigos. No, no es un error, los enemigos parecen tener un deseo irrefrenable de verse cadáveres y lo demuestran aguantando estoicamente nuestros disparos sin el menor amago de buscar cobertura, cambiando cargadores en campo abierto o repitiendo las mismas rutas de movimiento una y otra vez, haciendo que para eliminarlos sólo haya que apuntar al lugar donde suelen pararse a disparar y apretar el gatillo en el momento adecuado. La inteligencia artificial (si se la puede llamar "inteligencia") se reduce a eso: cada enemigo tiene dos posiciones entre las que va alternando mientras nos dispara. Si nos alejamos ellos siguen a lo suyo. Si nos acercamos, más de lo mismo. Algunos en un alarde de ingenio son capaces de activar trampas... lástima que no tengan el criterio suficiente como para decidir cuando estamos sobre ellas para que sean realmente efectivas.

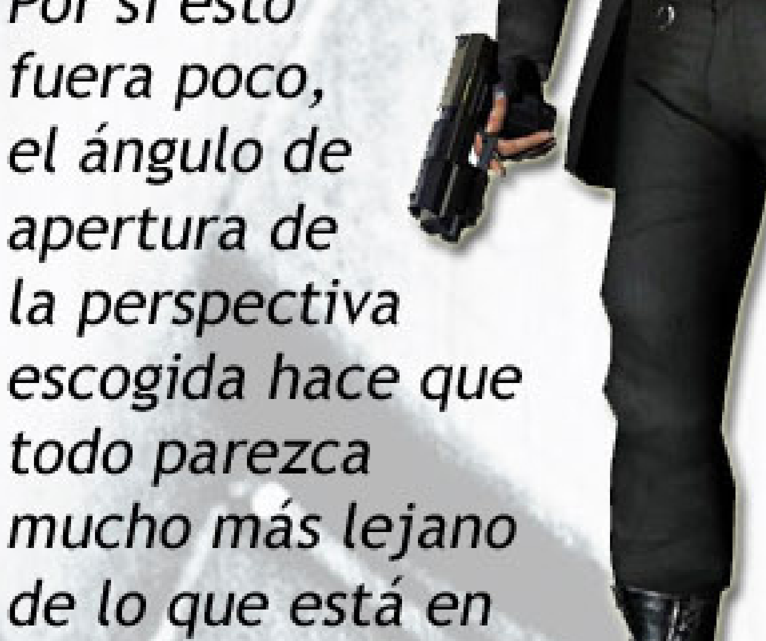


▲ *Gráficamente el juego no pinta nada mal... lástima que el resto de apartados es algo flojo.* ▼



GRÁFICOS:

Gráficamente el juego tiene sus pros y sus contras. A favor un modelado decente de personajes y mapas. En contra practicamente todo lo demas: la escasa variedad de enemigos hace que durante todo el juego sólo nos enfrentemos a media docena de esbirros diferentes. Ésto no seria demasiado malo si no fuera porque todos ellos son el mismo modelo con una textura diferente, hasta comparten voces y animaciones, las cuales por desgracia también son escasas y de mala calidad, solo saben correr, disparar, recargar y morir. Ni siquiera tienen una animación cuando reciben un impacto, lo que hace extremadamente difícil saber cuando estamos acertando nuestros disparos sobre ellos.
Por si ésto fuera poco, el ángulo de apertura de la perspectiva escogida hace que todo parezca mucho más lejano de lo que está en realidad, con lo cual



la mayoría de las veces los enemigos no serán más que unos pocos pixels en la lejanía y no tendremos más remedio que correr imprudentemente hacia ellos en busca de la seguridad de un disparo a bocajarro.

SONIDO:

Melodías machaconas de pocos segundos de duracion que se repiten una y otra vez para tortura de nuestros oidos nos acompañarán hasta que rebuscando en el menú de opciones descubramos que se pueden desactivar. El resto de efectos son bastante aceptables si exceptuamos los gritos de los enemigos, que han sido grabados con una calidad tan baja que recuerda a los samples de los juegos de hace 20 años.



JUGABILIDAD:

El contról es el que cabía esperar en un juego de este tipo. Apuntaremos con la pantalla táctil de una manera bastante menos precisa de lo que nos gustaría y podremos elegir la cruceta o los botones para desplazarnos. Con los gatillos dispararemos cada una de las armas que llevemos en nuestras dos manos, que es donde reside la auténtica novedad de este juego. La pega es que, si bien podremos disparar con dos armas simultaneamente, no podremos llevar ninguna más en reserva, así que si queremos cambiar de arma tendremos que decidir primero de cual de las actuales nos vamos a deshacer. En principio parece un detalle original que añade un toque estratégico al juego, pero dado que no sabemos que situaciones nos vamos a encontrar unos pasos mas adelante, al final acaba convirtiéndose en una cuestión de suerte al elegir si queremos quedarnos con un rifle de fracotirador o con una escopeta.

Otro factor negativo en la jugabilidad es su nefasta detección de colisiones. Casi siempre que nos creamos a cubierto tras una esquina veremos que seguimos recibiendo disparos a través de la pared, y sin embargo cuando seamos nosotros los que estemos disparando a los enemigos descubriremos nuestras balas mágicamente detenidas por muros invisibles, lo que combinado al aguante ejemplar de los enemigos a los impactos hará que tardemos varios segundos y un par de cargadores en darnos cuenta de que hay un poder supremo que detiene nuestros disparos en la mitad de su trayectoria.





DURACIÓN:

El juego principal es realmente corto: 6 misiones que se terminan en un suspiro y unos cuantos modos de entrenamiento opcionales para conseguir los poderes del "Goldeneye". Aquí encontramos otro de los fallos tontos del juego: una vez que terminemos la última mision no podremos volver a jugar ninguna de las anteriores ni las misiones de entrenamiento desbloqueadas, tendremos que empezar otra partida desde el principio si queremos volver a completar cualquiera de ellas. Lo único que aporta algo de longevidad a este cartucho es su modo multijugador.

En principio para disfrutarlo necesitaremos a 3 amigos que tengan el juego, pero también existe la posibilidad de jugar en un modo reducido en opciones y posibilidades con otros 7 rivales en descarga DS.

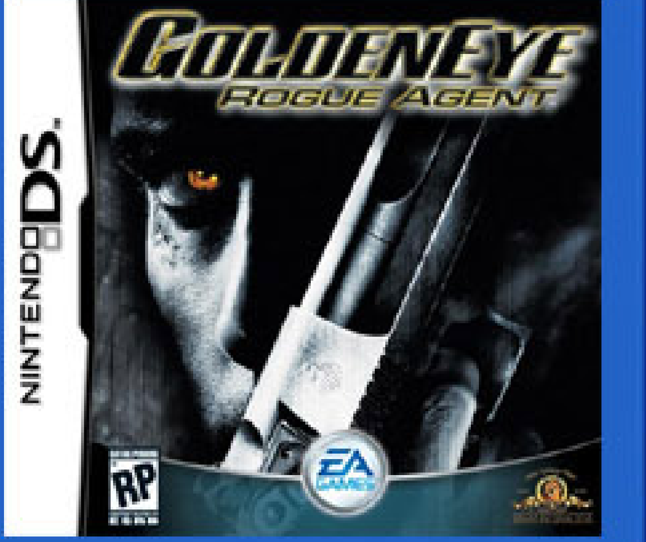
CONCLUSIÓN:

Con este juego EA ha demostrado que sabe mucho de marketing, pero tambien que es capaz de sacrificar enormemente la calidad del producto final con tal de maximizar los beneficios obtenidos. Sin duda este juego con unos cuantos meses más de desarrollo y algunos miembros más en el equipo habría sido rompedor, pero tal y como lo encontramos, viniendo de una compañia histórica como es Electronic Arts, es una auténtica vergüenza. Si eres un incondicional de los juegos de disparos en primera persona quizás este juego te ayude a esperar a otros más prometedores, pero si no lo eres, procura evitarlo.









GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Tipo de juego: Acción FPS
Desarrolladora: EA Tiburon
Distribuidora: EA Games
Lanzamientos:
Jap: No disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 44.95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	6
AUDIO:	3
JUGABILIDAD:	3
DURACION:	4



MULTIJUGADOR:

Máximo jugadores: 8
Multicartucho: Si
Cartucho único: Si
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...

- Tiene modo multiugador
- Algún escenario es bonito de ver

Lo menos destacado ...

- La inteligencia artificial de los enemigos
- La música
- Un precio superior a la media para un juego de aspecto inacabado





Zoo Keeper es uno de esos juegos sin grandes pretensiones cuyo único objetivo es entretener y hacer pasar un buen rato al jugador mediante su sencillez y adictividad.

El juego sitúa en la pantalla inferior una cuadrícula llena de caras de animales. Nuestra misión será intercambiar las posiciones de parejas adyacentes por los laterales para conseguir formar filas o columnas de tres o más fichas de la misma especie. Para complicar un poco la cosa, tenemos un medidor de tiempo que se va gastando más deprisa a medida que vamos subiendo niveles, pero que podremos rellenar emparejando a los animales. Por último contamos con la ayuda de los prismaticos, un item que nos dará pistas sobre posibles movimientos cuando estemos desorientados, pero de uso limitado.

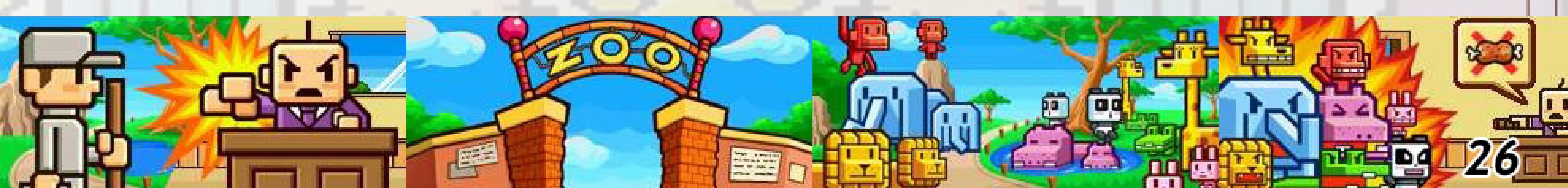
GRÁFICOS:

Como en todo juego de puzles, los gráficos no son el punto fuerte. Una sencilla animación de alguno de los animalitos amenizará la pantalla superior, mientras que la inferior mostrará únicamente las caras en el tablero de juego. Cabe destacar el diseño de personajes, que con un estilo cuadriculado le da al juego un toque muy personal.











SONIDO:

Las melodías de los juegos de puzles suelen ser pegadizas y divertidas, pero este es una excepción. Lo mas recomendable es bajar el volumen y escuchar cualquier otra cosa para acompañar. Un detalle de agradecer es la voz en perfecto castellano que nos acompañará en nuestro navegar por los menús.

JUGABILIDAD:

El control de las fichas con el stylus es una maravilla, sería imposible manejar este juego con cualquier otro sistema de control. Para no aburrirnos contaremos con varios modos de juego, entre los que destacan el multiplayer con un solo cartucho y un entretenido modo aventura donde tendremos que atravesar 10 niveles con un objetivo al azar en cada uno, como por ejemplo hacer un determinado numero de combos o tener que eliminar sólo lineas horizontales.

CONCLUSIÓN:

Si eres un fanático de los puzles y consideras que tienes una buena agudeza visual, Zoo Keeper puede hacerte pasar muy buenos momentos. Eso si, no esperes acción frenética o algún tipo de complicacion, ya que el juego destaca por su extremada sencillez y simplicidad.

Locke







ZOO KEEPER

Tipo de juego: Puzzle
Desarrolladora: Buddiez. Inc
Distribuidora: Ignition Entertainment
Lanzamientos:
Jap: No disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	5
AUDIO:	6
JUGABILIDAD:	8
DURACION:	7
Nota Final	6

MULTIJUGADOR:

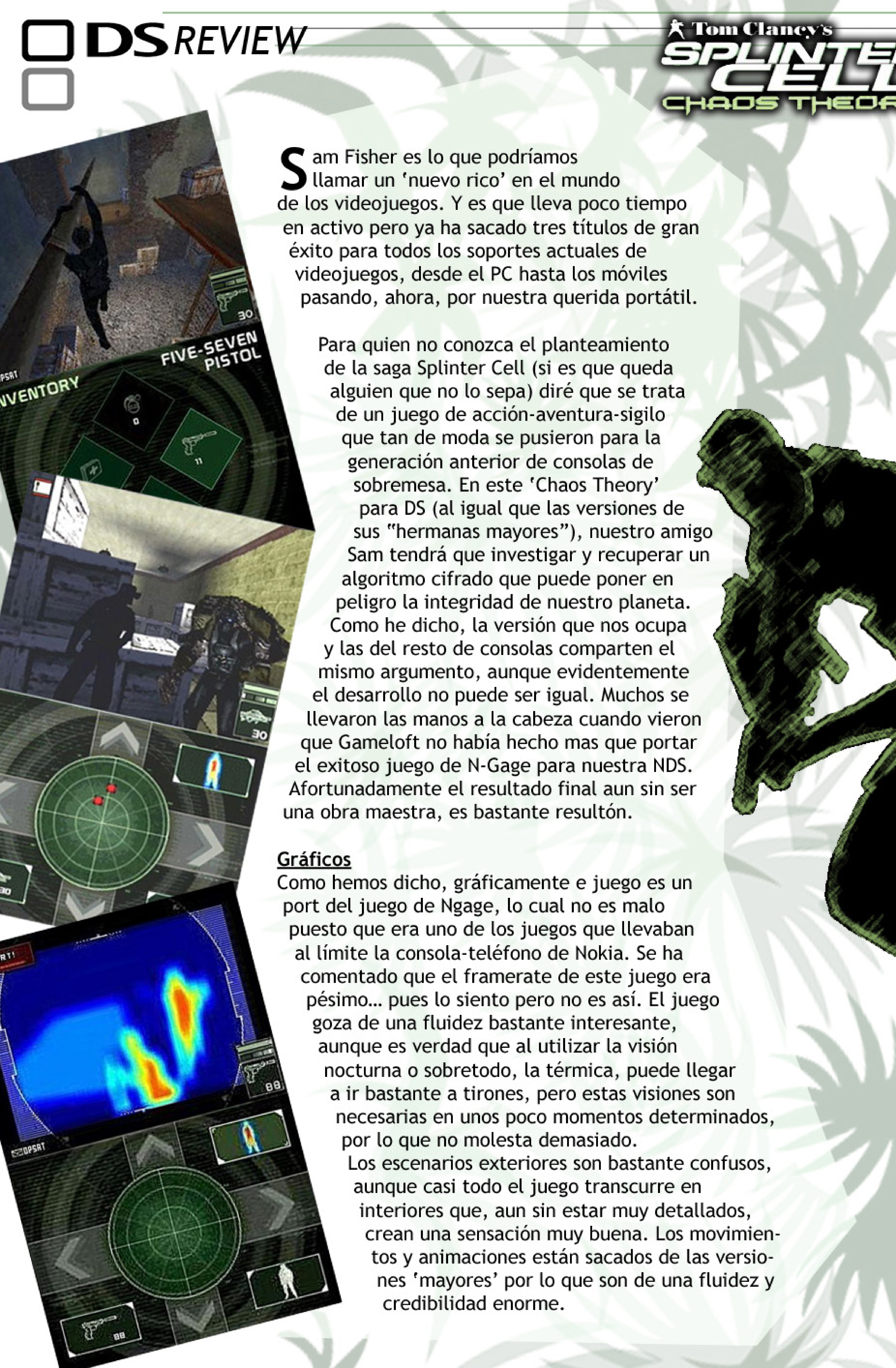
Máximo jugadores: 2
Multicartucho: No
Cartucho único: Si
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...

- *Tan sencillo que no necesitarás las instrucciones.*
- *Las voces de los menús.*

Lo menos destacado ...

- *La pantalla de arriba está de adorno.*
- *La música no es demasiado apropiada.*



Sam Fisher es lo que podríamos llamar un 'nuevo rico' en el mundo de los videojuegos. Y es que lleva poco tiempo en activo pero ya ha sacado tres títulos de gran éxito para todos los soportes actuales de videojuegos, desde el PC hasta los móviles pasando, ahora, por nuestra querida portátil.

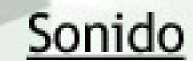
Para quien no conozca el planteamiento de la saga Splinter Cell (si es que queda alguien que no lo sepa) diré que se trata de un juego de acción-aventura-sigilo que tan de moda se pusieron para la generación anterior de consolas de sobremesa. En este 'Chaos Theory' para DS (al igual que las versiones de sus "hermanas mayores"), nuestro amigo Sam tendrá que investigar y recuperar un algoritmo cifrado que puede poner en peligro la integridad de nuestro planeta. Como he dicho, la versión que nos ocupa y las del resto de consolas comparten el mismo argumento, aunque evidentemente el desarrollo no puede ser igual. Muchos se llevaron las manos a la cabeza cuando vieron que Gameloft no había hecho mas que portar el exitoso juego de N-Gage para nuestra NDS. Afortunadamente el resultado final aun sin ser una obra maestra, es bastante resultón.

Gráficos

Como hemos dicho, gráficamente e juego es un port del juego de Ngage, lo cual no es malo puesto que era uno de los juegos que llevaban al límite la consola-teléfono de Nokia. Se ha comentado que el framerate de este juego era pésimo... pues lo siento pero no es así. El juego goza de una fluidez bastante interesante, aunque es verdad que al utilizar la visión nocturna o sobretodo, la térmica, puede llegar a ir bastante a tirones, pero estas visiones son necesarias en unos poco momentos determinados, por lo que no molesta demasiado.

Los escenarios exteriores son bastante confusos, aunque casi todo el juego transcurre en interiores que, aun sin estar muy detallados, crean una sensación muy buena. Los movimientos y animaciones están sacados de las versiones 'mayores' por lo que son de una fluidez y credibilidad enorme.





Sonido

Afortunadamente la música no se trata de midis como en otros casos, sino que son una serie de temas que acompañan perfectamente a la acción en cada una de las 9 misiones de las que consta el juego.

Los efectos de sonido están también a la altura con pisadas sobre distintas superficies, o los enemigos murmurando cosas como "¿Quién anda ahí?" o "Me estoy volviendo loco" (aunque en perfecto inglés, claro está).

Jugabilidad

Aunque en cuestión de gráficos hayan cogido el juego de Ngage, es verdad que en este apartado, los de Gameloft han trabajado bastante. Gracias al stylus o a la correa tendremos todo al alcance de nuestro dedo. Además del inventario, las distintas visiones, armas o un radar donde aparecerán los enemigos y cámaras de seguridad, la táctil nos servirá para manejar la cámara al igual que un ratón lo haría en la versión PC.

Además en algunos momentos tendremos que abrir cerraduras con ayuda de nuestro stylus o pulsar el código de seguridad para abrir determinadas zonas.

Duración

Slinter Cell no es un juego demasiado largo. Las nueve misiones de las que consta no te llevará más de unas ocho horas, lo cual tampoco está mal para un juego de estas características.

Afortunadamente el multiplayer puede dar mucho juego. Y es que podremos disfrutar de algunas misiones en modo cooperativo con un amigo o bien el típico modo deathmatch... aunque evidentemente a lo 'Splinter Cell'.

Conclusión

Splinter Cell es un gran juego, pese a algunos fallos gráficos sin importancia, es uno de los mejores juegos que tenemos para la DS por estas fechas, sobretodo si estás buscando acción o aventura en 3D y no te acaban de convencer los demás.

Chava



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Tipo de juego: Acción
Desarrolladora: Gameloft
Distribuidora: Ubisoft
Lanzamientos:
Jap: No Disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	7
AUDIO:	7
JUGABILIDAD:	8
DURACION:	6

Nota Final 7,5

MULTIJUGADOR:

Máximo jugadores: 4
Multicartucho: Si
Cartucho único: No
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...

- BUEN CONTROL
- EFECTIVA UTILIZACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE DS
- GENIAL GESTIÓN DE SOMBRAS Y LUCES

Lo menos destacado ...

- EL FRAMERATE SI VAS CON LA VISIÓN TÉRMICA O NOCTURNA
- ALGUNOS FALLOS GRÁFICOS (AUNQUE DE ESCASA IMPORTANCIA)

PS2 XBOX GC GBA NDS PSP NINTENDO DS N-GAGE GP32 PC VARIOS OFERTAS

LA TRIFUERZA.com

HOME NOTICIAS TORNEOS ORÍGENES CONTACTAR FORO AYUDA



NINTENDO DS (INCLUYE DEMO METROID PRIME: HUNTERS)

Compra la Nintendo Ds en nuestra Web y llévate de regalo una bolsa de alta calidad, para llevar tu DS donde quieras! Doble pantalla: Las dos pantallas ...

PRECIO DE LANZAMIENTO 144,95€

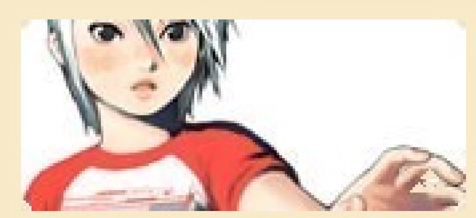


NDS >>>>>>>>>>> INICIO CONSOLA JUEGOS ACCESORIOS

NOVEDADES NDS



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO
41,95 €
¿Por qué salvar al mundo cuando puedes dominarlo? Trata al adversario ...



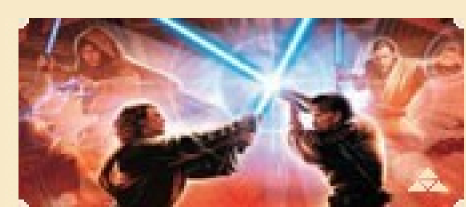
ANOTHER CODE: TWO MEMORIES
36,95 €
Another Code: Two Memories emplea las dos pantallas y el micrófono ...



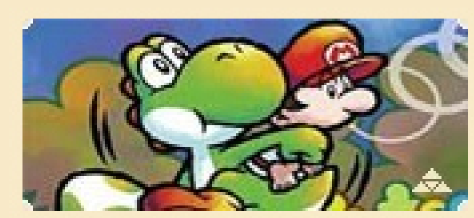
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
43,95 €
Need For Speed Underground 2 acelera en tu DS con más coches, ...



PAC-PIX
36,95 €
Para su última cacería de fantasmas, Pac-Man ha preparado un ...



STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH
36,95 €
Siguiendo la trama, y en algunos momentos yendo más allá, del ...



YOSHI TOUCH AND GO
36,95 €
Guía a Yoshi y al bebé Mario por multitud de peligrosos niveles ...



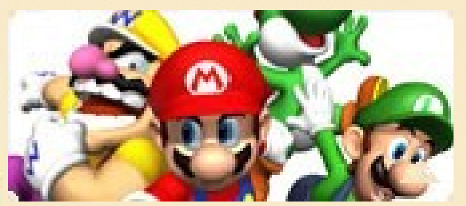
RETRO ATARI
36,95 €
¡Juegos que hicieron historia, gráficos que marcarán el futuro! ...



RIDGE RACER
36,95 €
Disfruta por primera vez en una portátil de una de las mejores ...



PROJECT RUB
36,95 €
ENAMÓRATE DE ESTE MARAVILLOSO Y EXTRAÑO JUEGO… Bienvenido a ...



SUPER MARIO 64 DS
36,95 €
Super Mario 64 el aclamado juego que inauguró los juegos de ...

PACKS DE CONSOLA NDS

NINTENDO DS (INCLUYE DEMO METROID PRIME: HUNTERS)	**144,95€**

ACCESORIOS NDS

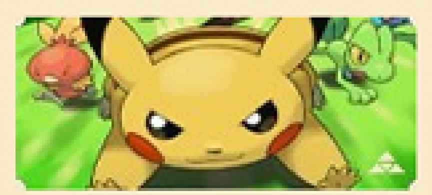
NDS AIRFORM POCKET	**7,95€**
NDS PROTECTOR PANTALLA	**4,95€**
NDS BATERIA	**11,95€**
NDS BATERIA DOBLE	**19,95€**
AURICULARES DS	**3,95€**

OFERTAS NDS

RIDGE RACER	**36,95€**



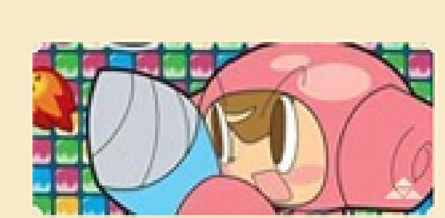
WARIO WARE: TOUCHED!
36,95 €



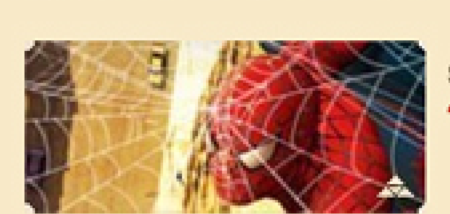
POKEMON DASH
36,95 €



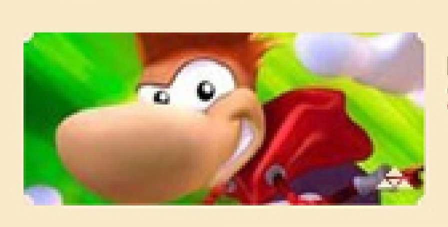
POLARIUM
26,95 €



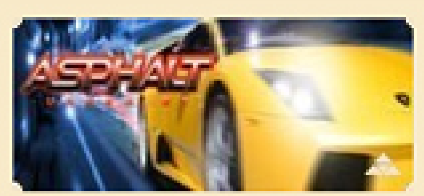
MR. DRILLER: DRILL SPIRITS
36,95 €



SPIDER-MAN 2
47,95 €



RAYMAN DS
39,95 €



ASPHALT: URBAN GT
39,95 €



ZOO KEEPER
36,95 €

Echando la Mirada Atrás... Bomberman

Nos situamos a mediados de los 80. La industria del videojuego se veía sumida en una profunda crisis, la falta de variedad y creatividad en los títulos dieron paso a lo que muchos imaginaron como el fin del videojuego... Tras la caída de las empresas entonces dedicadas al sector, una pequeña compañía, conocida como Nintendo, se decidió a sacar al mercado su máquina, y fue así como nació NES (Nintendo Entertainment System).

Mientras tanto, en Japón se emitía una exitosa serie de animación, de la cual los creativos de Nintendo comenzaron a tomar ideas. Estas ideas se fueron puliendo, y mejorando, y poco a poco, se formó el principio de la que ahora es sin duda una de las sagas más importantes del mundo del videojuego: Bomberman. Este fue uno de los títulos que más ayudó al sector a salir de ese agujero en el que se había visto atrapado, gracias a su mecánica innovadora y adictiva que hizo que las empresas volvieran a depositar su confianza en el videojuego. Por aquellos tiempos, muchos disfrutaban ayudando al popular robot a escapar de la fábrica de explosivos colocando bombas a lo largo del laberíntico mapa que lo caracterizaba. Tanto triunfó, que fueron dos los títulos que estuvieron disponibles para NES, tales como Bomberman I y II. El comienzo fue grandioso, pero todavía nadie sabía lo que llegaría a ser ese juego años más tarde.



Bomberman I (Nes)

Bomberman 93'(Multi)

Super Bomberman (SNES)

Bomberman 64 (Nintendo 64)

Bomberman Generations (GameCube)

Bomberman entró en el corazón de mucha gente, pero mucho mayor fue su influencia cuando sacó a la luz su punto fuerte; el modo multijugador. Año '93; llega a nuestras casas la generación de los 16 bits, de nuevo Nintendo pone en el mercado SNES (Super Nintendo Entertainment System), y con ella, nuevos títulos de la famosa saga. Aquí es cuando realmente triunfó este juego; si la gente se divertía jugando con la máquina, la revolución fue enorme cuando se incorporó la opción de jugar con varios amigos. El rotundo éxito de aquel modo marcó una nueva época, un antes y un después en el mundo del videojuego, llegado el punto en el que se pondrían en el mercado hasta 6 títulos diferentes de la saga, eso sí, algunas solamente disponibles en determinadas regiones. Sin embargo, Super Bomberman 3 fue el único con la capacidad de soportar hasta 5 jugadores en el modo multiplayer que pisó tierras europeas.

Pasó el tiempo, y con él, el mundo del videojuego avanzó a pasos agigantados, tales que empezaron a aparecer las primeras consolas portátiles, y como no, Bomberman no podía faltar en su catálogo. Y así fue, así surgió Pocket Bomberman, el primer título de la saga para portátil, en este caso, la más que popular Game Boy. Con él, vinieron las tres entregas de Bomberman GB, o el únicamente aparecido por tierras niponas Bomber Boy.

Más tarde, el 3D comenzó a revolucionar el mercado de las videoconsolas. Entonces, en 1997, aquel robot pasó por Nintendo 64, con el título Bomberman 64, e hizo su primera aparición en 3 dimensiones. Más tarde, 2 juegos de la misma saga le acompañarían en el catálogo de este sistema. En esta generación, Nintendo empezó a decantarse por el soporte de modo multijugador en la mayoría de sus juegos, lo cual fue un gran acierto, e hizo que la saga Bomberman no perdiese lo que le hacía ser una de las más populares.

Tras su paso por sistemas tales como GC o Game Boy Advance, Bomberman llega por fin a una de las consolas más revolucionarias y que más partido le podrían sacar: Nintendo DS. Con todo el apoyo para potenciar el modo multijugador, Bomberman DS llega dispuesto a aprovechar al máximo las posibilidades de la consola, dandonos la oportunidad de usar la pantalla táctil, el micrófono, y como no, de jugar hasta 8 amigos con un solo cartucho.
Es ahora, cuando los que hemos vivido la historia de esta popular serie podemos echar la mirada atrás, y revivir momentos, acompañados de las nuevas posibilidades que nos brinda la última portátil de Nintendo.



Bienvenidos una vez más a FreakZone. Recuerda que si has encontrado alguna curiosidad y quieres verla en DSMagazine sólo tienes que enviarnos un Mail con toda la información que puedas a esta dirección: redaccion@dsmagazine.net

Imaginación al poder



Outrun (Sega)

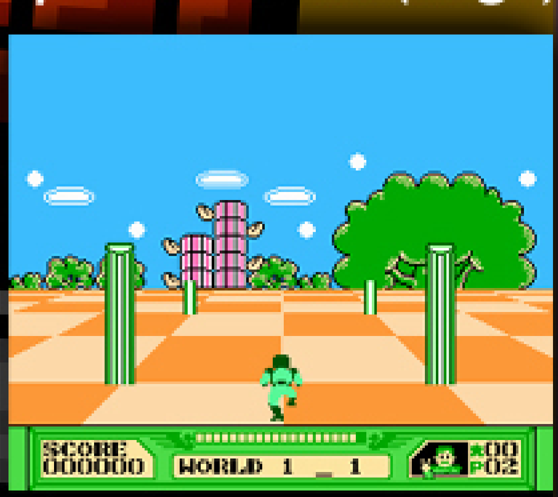


Rad Racer (Square)

Hay constancia de que antes de que Square triunfase en el campo de los RPG, durante sus primeros años crearon juegos de NES copiando juegos que ya habían sido desarrollados por Sega.
Rad Racer es un juego de coches que tiene bastantes parecidos con **Outrun**. Se parecen demasiado, por ejemplo en ambos se corre con un coche rojo y se puede seleccionar la música de fondo.
También está el caso de **World Runner,** que presenta un parecido más que razonable con el conocido **Space Harrier** de Sega. La única diferencia con el original es que en el juego de Square no se podía volar salvo en las luchas contra los jefes finales.



Space Harrier(Sega)



World Runner(Square)

Ropa Nintendera.

Si eres un amante aférrimo de la gran N no puedes perderte las prendas que podrás adquirir a través de la red: hay camisetas seteras, de zelda, llaveritos y hasta unos curiosos calzonzillos boxer de mario.





Estanterías Tetris

Si eres un adicto a la lectura, buscas donde colocar tus libros y ademas eres un friki de los videojuegos, no puedes dejar pasar estas estanterias. Se trata de diversos modulos con las formas de las piezas del Tetris. Con estos modulos podras crear la configuracion que quieras colocando las piezas como desees. !Ten cuidado de no crear una linea o perderas tus libros!

Revistero Marciano:

No dejes que nadie se apropie de tus más preciadas revistas, mejor camuflalas en este clasico marciano. Toda una frikada perfecta para acompañar a las estanterias de Tetris para tener almacenada toda tu lectura.

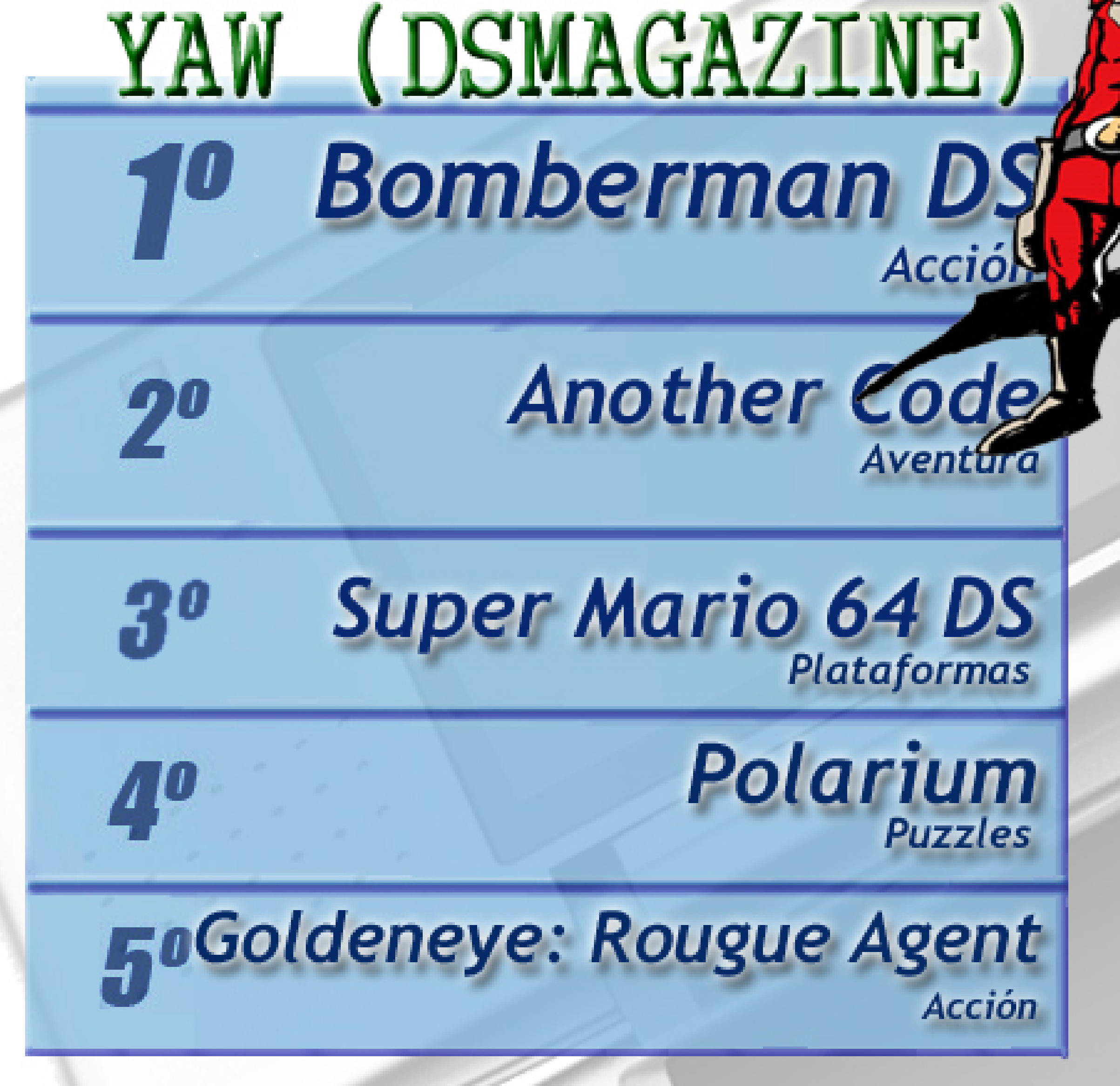




En la sección DSTop, os pondremos dos listas distintas, una de los 5 mejores juegos para un miembro de nuestro 'staff' (uno distinto cada mes) y otra de los 5 juegos más esperados por la comunidad DS.

Más adelante podrás hacer también tu aportación a esta sección comentandonos en el foro de la revista (http://dsmagazine.rockthunder.net) cuales son los 5 mejores juegos de DS para tí.

De momento... ¡Ahí van los nuestros!



YAW (DSMAGAZINE)

1º	Bomberman DS	Acción
2º	Another Code	Aventura
3º	Super Mario 64 DS	Plataformas
4º	Polarium	Puzzles
5º	Goldeneye: Rougue Agent	Acción

LOS MÁS ESPERADOS

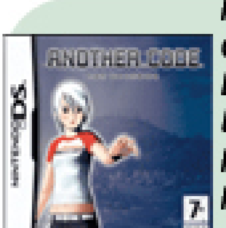
1º	Mario Kart DS	Conducción
2º	Viewtifull Joe DS	Aventura
3º	New Super Mario Bros	Aventura
4º	Goemon DS	Plataformas
5º	Castlevania	Aventura

Desde este mes mi Top 5 ha cambiado, Bomberman DS se ha alzado con el primer puesto debido a su inagotable y divertido multijugador con un solo cartucho para 8 jugadores, sin duda este juego va a ser el rey de las quedadas a partir de ahora y la mejor opción para esperar a Mario Kart. En el segundo puesto nos encontramos con Another Code, un gran juego aunque demasiado corto. Luego tenemos a Super Mario 64 y Polarium, que no pueden faltar en mi lista debido al gran uso que les he dado y las horas de diversión que me han dado ellos a mí. Por último tenemos la nueva aventura de James Bond, a pesar de ser un buen juego hay algunos aspectos que le bajan bastante nota, una pena.

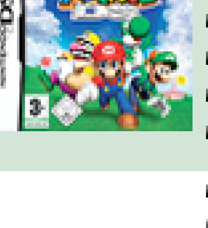
Yaw



DS GUIA DE COMPRAS

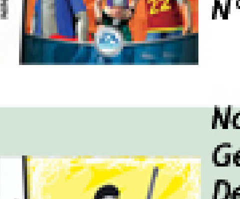

Nombre: Another Code: Las Dos Memorias
Género: Aventura gráfica
Descripción: Una aventura grafica como las de antaño adaptada a nuestras DS.
Puntuación: 8,5
Nº Revista: 4


Nombre: Polarium
Género: Puzzle
Descripción: Elimina las baldosas a golpe de stylus en un puzle que retará a tu ingenio.
Puntuación: 7,5
Nº Revista: 2


Nombre: Super Mario 64 DS
Género: Plataformas
Descripción: Remake del clásico de N64. Posiblemente el mejor plataformas 3D hasta la fecha.
Puntuación: 8,5
Nº Revista: 2


Nombre: Asphalt Urban GT
Género: Velocidad
Descripción: Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos. ¡Cuidado con el tráfico!
Puntuación: 7,5
Nº Revista: 1

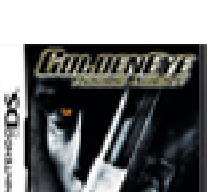
Nombre: Project Rub
Género: Habilidad
Descripción: ¿Podrás ganarte el corazón de tu amada superando alocados mini-juegos?
Puntuación: 6,5
Nº Revista: 3

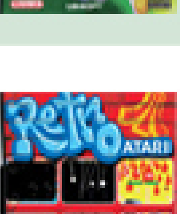

Nombre: The Urbz: Sims en la Ciudad
Género: Aventura
Descripción: Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Puntuación: 7
Nº Revista: 4

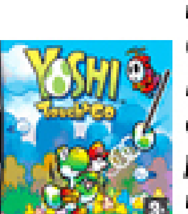

Nombre: Bomberman DS
Género: Arcade
Descripción: Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos.
Puntuación: 8
Nº Revista: 5


Nombre: Rayman DS
Género: Plataformas
Descripción: ¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Puntuación: 6,5
Nº Revista: 3

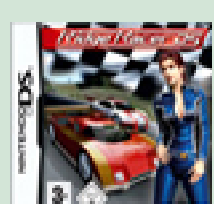
Nombre: Wario Ware Touched!
Género: Habilidad
Descripción: Wario vuelve con una recopilación todavía mas divertida de los microjuegos más frenéticos.
Puntuación: 6,5
Nº Revista: 3


Nombre: Goldeneye: Rogue Agent
Género: Acción FPS
Descripción: Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la pelicula.
Puntuación: 3,5
Nº Revista: 5


Nombre: Retro Atari Classics
Género: Arcade
Descripción: Recopilatorio de arcades clásicos de esta conocida compañía.
Puntuación: -
Nº Revista: -

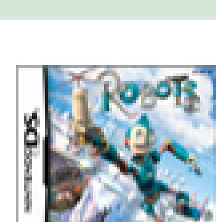

Nombre: Yoshi Touch & Go
Género: Arcade
Descripción: Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tú podeis ayudarle.
Puntuación: 8
Nº Revista: 1


Cocoto Kart Racer
Género: Velocidad
Descripción: Carreras de karts con simpáticos pilotos.
Puntuación: -
Nº Revista: -


Nombre: Ridge Racer DS
Género: Velocidad
Descripción: Gran juego de carreras donde derrapar lo es todo.
Puntuación: 7,5
Nº Revista: 4


Nombre: Zoo Keeper
Género: Puzzle
Descripción: Los animales se han escapado y sólo volverán a sus jaulas si los emparejas.
Puntuación: 6
Nº Revista: 5


Nombre: Madagascar
Género: Plataformas
Descripción: Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva.
Puntuación: 4
Número: 5

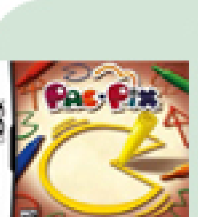

Nombre: Robots
Género: Acción/Aventura
Descripción: Sigue el argumento de la pelicula y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Puntuación: -
Nº Revista: -

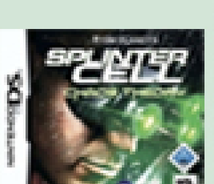

Nombre: Mr. Driller: Drill Spirits
Género: Puzzle
Descripción: Perfora rápidamente la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Puntuación: 6
Nº Revista: 4


Nombre: Space Invaders Revolution
Género: Arcade
Descripción: Reedición del matamarcianos más famoso de todos los tiempos.
Puntuación: -
Nº Revista: -


Nombre: Need for Speed Underground 2
Género: Velocidad
Descripción: El mundo del tunning a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Puntuación: 8
Nº Revista: 3


Nombre: SpiderMan 2
Género: Acción
Descripción: Vive las aventuras del superheroe en su lucha contra Octopus.
Puntuación: 3,5
Nº Revista: 4


Nombre: Pac-Pix
Género: Habilidad
Descripción: Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Puntuación: 6
Nº Revista: 4


Nombre: Splinter Cell: Chaos Theory
Género: Acción
Descripción: La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Puntuación: 7,5
Nº Revista: 5


Nombre: Pokémon Dash
Género: Velocidad
Descripción: Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz.
Puntuación: 6
Nº Revista: 4


Nombre: Star Wars: Episodio III - La Venganza de los Sith
Género: Acción
Descripción: Juega como Obi-Wan o Ánakin. Tu eliges en qué lado de la fuerza te encuentras.
Puntuación: 7,5
Nº Revista: 3



¿Es cierto el rumor de que la GBMicro incluirá un PlayYan?
Como tu dices, es simplemente un rumor. Nintendo España ha dicho que está barajando la posibilidad pero todavía no se sabe nada seguro.

¿La GBMicro tendra multijugador WiFi o por el cable link?
La GBMicro será como una Game Boy Advance SP, por lo tanto no incluirá multijugador WiFi pero si tendrá posibilidad de jugar a traves del cable link.

¿Qué se sabe del DSpeak presentado en el E3?
Bastante poco, solo se sabe que permitirá llamadas entre DS a traves de Vo-IP y que en la pantalla superior aparecerá un personaje de Nintendo moviendo sus labios al compás de nuestra voz.

¿Existe algún juego de Nintendo DS donde se pueda dar ordenes a los personajes y hablarles?
En Nintendogs puedes enseñar a tus perros su nombre y diferentes trucos para que los ejecuten respondiendo a tus órdenes de voz.

¿Se sabe si Lucas Arts está trabajando en algún título para DS?
Por ahora parece ser que no vamos a tener esa suerte. Hace poco surgieron algunos rumores pero todavia no se han confirmado.

Sobre el juego online, ¿servirá el router o módem que se usa para conectarte a internet normalmentepara jugar online con la DS?
En caso afirmativo, ¿de qué modo se realizará la conexión?
Todavía es pronto para afirmar rotundamente como funcionará el modo online de Nintendo DS. Lo que si es seguro es que con cualquier router inalámbrico que tengais en casa podreis usar la red online de Nintendo. También está confirmado que para la gente que no tenga este tipo de router, Nintendo podrá a la venta dispositivos que permitirán la conexión a internet a un precio asequible.

¿Habrá en todos los numeros algún sorteo para darle emoción?
Siempre que tengamos algo para obsequiaros lo tendreis en forma de concurso en nuestra revista. ¡Estad atentos!

¿Está Demasked trabajando en algunos projectos para NDS? ¿Se sabe en cuales?

Demasked parece ser un gran fake, dijeron que contarían con un Stand en el pasado E3 y que sería la plataforma online de NDS pero nada de esto ha ocurrido finalmente.

¿Cómo es que en el nuevo Metroid Hunters se podrá controlar a nuevos personajes? ¿Se podran elegir desde el principio o se tendran que ir consiguiendo según avancemos con Samus?
Concretamente habrá seis nuevas razas con las que podremos jugar aunque desconocemos si se podrán usar en el modo Historia o solo en el modo multijugador. Todavía no hay demasiados datos desvelados sobre este tema.





¿Sabeis si llegará a España el esperado juego de Jump Super Stars?
El juego no está anunciado aún para ningún otro continente que no sea el Asiático. Al estar basado en una distribuidora de Manga japonesa la exportación (al menos a Europa) la vemos un poco complicada.



¿Cuándo van a sacar el Ultimate Spiderman para DS?
Justo terminado el verano lo tendreis en vuestras tiendas, concretamente el 30 de Septiembre.

¿Cuando sacan el Metroid Hunters? ¿Tendrá modo online?
Parece que finalmente, por desgracia, ha sido cancelado el modo online. Saldrá sobre Octubre/Noviembre.

¿Cuándo sacarán el primer Dragon Ball para DS?
Bandai está desarrollando el juego, que será un juego de lucha entre personajes 2D sobre fondos tridimensionales con un sistema de combate por equipos cuya fecha provisional para Japón es para finales de este añ

¿Sabéis si va a salir algún juego estilo GTA en nintendo DS?
Por ahora no hay ningún juego de ese tipo anunciado para NDS. Recientemente ha aparecido un nuevo Driver para la GBA con muy buena pinta, por lo que no sería descabellado pensar en algo así para nuestra consola.

Van a sacar a la venta en muchas plataformas el juego de El Padrino. ¿Lo veremos por muy tarde que sea en Nintendo DS?
No existe ningún anuncio de Nintendo ni de EA acerca de que este juego vaya a salir en DS. Lo sentimos.

¿Estará Golden Sun 3 presente para esta cosola? Los rumores no hacen nada más que crecer.
Hay por ahí algún rumor de que el juego está en desarrollo, pero nada oficial por el momento.

¿Piensan sacar algún Perfect Dark o Resident Evil en nintendo DS?
Ninguno de los dos juegos está anunciado, aunque recientemente Rare ha declarado que va a producir juegos para DS asi que lo de Perfect Dark podría ser posible.

¿Cuantas razas en total hay en Nintendogs? ¿Podremos modificar el pelo de nuestro perro? ¿Será online?
La versión Japonesa de Nintendogs tiene 15 razas de perros aunque las versiones Americanas y Europeas vendrán con alguna más. No se puede modificar el pelo, pero puedes escoger entre una amplia variedad de colores al comprar cada cachorro y no, no tiene online.

¿En Metroid Hunters, podremos manejar a Samus sin el traje? ¿Visitaremos varios planetas distintos o solo 1? ¿Manejaremos la nave de samus en alguna parte del juego?
Desgraciadamente Nintendo no ha tenido la feliz idea de incluir a Samus desnuda en el juego, pero durante las partes en primera persona eres libre de imaginar lo que quieras...
Planetas habra solo uno, asi que no tendremos la oportunidad de utilizar la nave.

¿Saldrá algún Metal Slug? ¿Habrá algún King of Fighters? por último puesto que no se sabe aún nada de un Resident Evil para DS ¿cabría la posibilidad de un videojuego de este género?
Metal Slug es casi seguro que no aparecera.
Sobre King of Fighters no se sabe nada, pero en ese estilo aparecerá en breve Guilty Gear, que promete mucho. Respecto a un Survival Horror... la posibilidad cabe, veremos que nos depara el futuro.



Y el mes que viene...

Mucho más. Previews de Full Metal Alchemist y Ouendan. Las aventuras de los hermanos Elric y las peripecias de unos bailarines para salvar el mundo en la última sorpresa que nos llega de Japón. Reviews de Meteos, el último grito en juegos de puzzles y Nanostray, el primer arcade de naves para nuestra portátil, entre otras cosas.

Y como es habitual, las noticias más frescas y las secciones habituales: FreakZone, Rincón del Lector, Guía de compras y mucho más.

Nos vemos en 30 días

DSMagazine

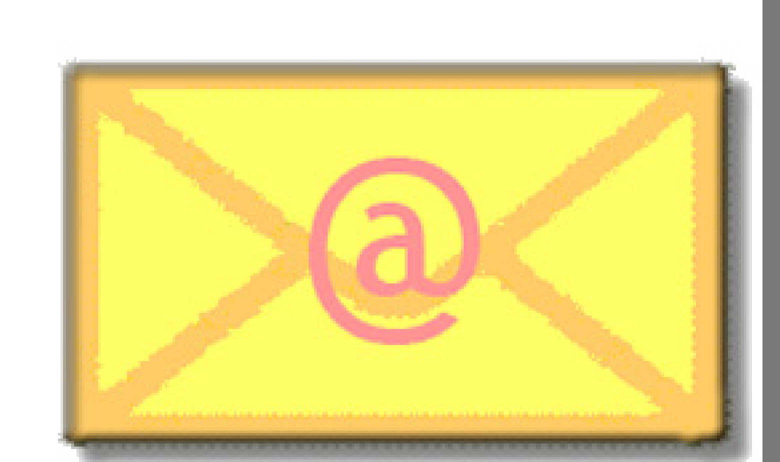


El rincón del lector



Recordad que podéis mandar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, críticas y lo que se os ocurra al mail de la revista:
redacción@dsmagazine.net o postearlas directamente en nuestro foro:
http://www.dsmagazine.net

¡Las mejores serán publicadas!




Wi Fi
ZONE
Conexión
DSMagazine